

LA UTILIZACIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS GOLPES DE PÁDEL EN ESTUDIANTES

USING EDUCATIONAL VIDEOS IN TEACHING AND LEARNING OF PADDLE STROKES IN STUDENTS

Bernardino Javier Sánchez-Alcaraz Martínez

Profesor Ciclo de Técnico de Animación y Actividades Físico Deportivas. Centro de Enseñanza Samaniego. Murcia. bjavier.sanchez@um.es

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue conocer el grado de satisfacción de los estudiantes con el uso de vídeos didácticos para la enseñanza de los golpes de pádel y comparar dicha satisfacción con sus calificaciones en la asignatura de deportes de implementos. Participaron 25 alumnos (15 chicos y 10 chicas), de primer curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Técnico de Animación y Actividades Físico Deportivas (TAFAD) completando una encuesta de satisfacción sobre el uso de las nuevas tecnologías de enseñanza-aprendizaje. Los resultados muestran una valoración muy positiva del uso de los vídeos debido a su sencillez y diseño, así como su utilización como refuerzo del aprendizaje y como una herramienta que presenta más fortalezas que debilidades. Finalmente, hubo diferencias significativas a favor de los alumnos con mejores calificaciones en las variables de valoración del vídeo: "Ayuda estudios" ($p<.01$), "Motivación" ($p<.05$), "Refuerzo aprendizaje" ($p<.01$) y "comprensión" ($p<.05$).

Palabras claves: Pádel, enseñanza, vídeo digital, calificaciones, satisfacción.

Abstract

The aim of this research was to know the satisfaction level in student using educational videos to learn paddle strokes and to compare the satisfaction level with their marks in implement sports subject. Participants were 25 students (15 boys and 10 girls), in first year of Higher Level Training Course of Animation in Sports and Physical Activities Trainer (TAFAD). They completed a satisfaction questionnaire about the use and importance of videos in teaching and learning process. The results show a very positive assessment of the use of videos due to the simplicity and design. The students affirm that the videos are learning tool with more strengths than weaknesses that can be used as reinforcement learning. Finally, there were significant differences for students with higher scores on outcome variables of the video: "Help studies" ($p<.01$), "Motivation" ($p<.05$), "reinforces learning" ($p<.01$) and "understanding" ($p<.05$).

Keywords: Paddle, learning, digital video, marks, satisfaction.

1. Introducción

La digitalización de la imagen audiovisual y el acceso a videocámaras desde los dispositivos móviles han supuesto la apropiación de la expresión audiovisual por parte de los sectores masivos de la población, capturando, transmitiendo, almacenando y reproduciendo imágenes de una gran calidad, permitiendo abrir nuevos espacios para comunicarnos y desarrollar la creatividad (Bartolomé, 2003; Pérez, 2007). Por otro lado, Internet ha contribuido a la familiarización con el vídeo digital, especialmente en su distribución. Prueba de ello es el portal Youtube, que publica gratuitamente vídeos digitales, disponible en 10 idiomas, albergando 6,1 millones de vídeos a los que se han accedido 1,73 billones de veces. En este sentido, pese a la magnitud de los datos, lo más relevante de este portal es la capacidad para generar comunidades de internautas, ya que su construcción y desarrollo es “social”, cuyo crecimiento depende de la interacción, participación y colaboración de los usuarios (Pérez, 2007). Así, el vídeo digital aporta un nuevo medio de comunicación, establece un acercamiento del gran público a la creación de imágenes audiovisuales y abre nuevas posibilidades en el ámbito educativo (Pérez, 2007). De este modo, se identifican tres modos básicos de uso educativo del vídeo digital, como herramienta de comunicación, como herramienta de observación y análisis y como herramienta de reflexión (Schuck y Kearney, 2004).

La utilización del vídeo digital en las clases de Educación Física se enmarcaría en ese esfuerzo común al resto de disciplinas dedicadas a la formación por situar las nuevas tecnologías en el contexto de la innovación educativa, capaces de generar nuevos conocimientos entre profesores y alumnos, ofreciendo respuestas a los desafíos socioculturales de nuestro entorno y proponiendo nuevas alternativas de actuación docente (Pérez, 2007). Entre los usos educativos del vídeo digital, surge el de aprovechar una de las características más tradicionales de la tecnología educativa, ofrecer información y aprovechar el valor motivador de las imágenes en movimiento, que ha sido refutada en numerosas investigaciones (Ferre, 1988; Salinas, 1992; Cabero, Llorente y Román, 2005). Esta es una de las razones por las cuales muchos profesores de Educación Física van sustituyendo las tradicionales ilustraciones gráficas, diapositivas y transparencias en acetato por vídeos digitales para ilustrar conceptos y movimientos, sin las limitaciones del video analógico original.

Por estas razones, el vídeo digital se ha convertido en fundamental en la enseñanza de los golpes de los deportes de raqueta, tales como el pádel, y son utilizados por profesores y entrenadores en sus clases. Así, los profesores pueden grabar la ejecución de los golpes, seleccionando aquellos momentos de desarrollo de una determinada habilidad motriz que estime de más difícil comprensión o ejecución, detener o ajustar el ritmo de la imagen, elegir varios ángulos de visión, y aprovechando su capacidad multimedia, complementarla con gráficos, textos o comentarios orales (Blázquez, 1999). En definitiva, esta tecnología permite al docente intervenir en las distintas fases en la enseñanza de un golpe de pádel, desde la exposición inicial de unas reglas mínimas para comenzar la acción hasta su posterior enriquecimiento, adecuando fases y ritmos, intercalando momentos de reflexión y ejecución (Blázquez, 1999). Finalmente, una vez desarrollado el vídeo digital, pueden ser incorporadas a páginas webs o a entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. De manera asíncrona, sus alumnos pueden consultar esos vídeos una y otra vez, cómodamente desde sus propios hogares, según el ritmo que se adapte mejor a su estilo

de aprendizaje, deteniendo la imagen para atender a todos los detalles, y disponibles las veinticuatro horas del día, con consiguiente flexibilidad espacio-temporal (Pérez, 2007).

De esta forma, puede afirmarse que el uso de vídeos didácticos se presenta como una herramienta muy útil en la enseñanza-aprendizaje de los deportes de raqueta como el tenis y el pádel (Crespo, 1999). Por lo tanto, el objetivo de la presente investigación es conocer el grado de satisfacción de los estudiantes con el uso de vídeos didácticos para la enseñanza de los golpes de pádel y comparar dicha satisfacción con sus calificaciones en la asignatura de deportes de implementos.

2. Método

2.1. Participantes

La muestra de esta investigación estuvo compuesta por un total de 25 alumnos (15 chicos y 10 chicas), de primer curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Técnico de Animación y Actividades Físico Deportivas (TAFAD) con edades comprendidas entre los 18 y los 23 años ($M=20.13$, $DT=1.37$) y que carecían de experiencia previa en la práctica del deporte de pádel.

2.2. Instrumentos

La valoración de la utilidad de los vídeos para la enseñanza de los golpes fue medida a través de una encuesta de satisfacción sobre el uso de las nuevas tecnologías de enseñanza-aprendizaje de los autores Barberá, Mauri y Onrubia (2008), compuesta por diez ítems que son evaluados en una escala tipo Likert de 5 posibilidades que va desde (1) “nada útil” hasta (5) “muy útil”. La consistencia interna de la escala fue medida a través de la prueba de Alfa de Cronbach, mostrando un valor de .73, considerada como muy aceptable para este tipo de investigaciones. Las calificaciones de la asignatura se determinaron a través de un examen práctico sobre la enseñanza de un golpe de pádel.

2.3. Procedimiento

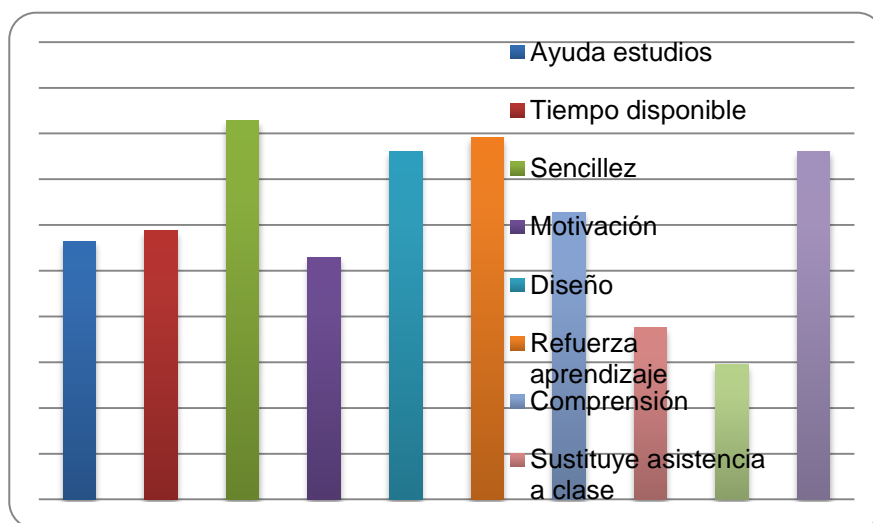
El profesor de la Asignatura de Deportes de Implementos de primer curso de TAFAD impartió los contenidos referidos a la enseñanza de los golpes de pádel durante el primer trimestre del curso, en clases teóricas y prácticas. En este sentido, se utilizaron los vídeos del profesor José Antonio Arranz y la jugadora profesional Patricia Llaguno sobre la enseñanza de los golpes de pádel, de acceso abierto en su canal de youtube (<http://www.youtube.com/user/Arranztenis>) y que los alumnos podían consultar cuantas veces necesitasen como apoyo en la preparación del examen. Al final del trimestre, los estudiantes realizaron un examen práctico sobre la enseñanza de un golpe de pádel y posteriormente, en la misma sesión, cumplieron el cuestionario sobre satisfacción con el uso de las TIC. Finalmente, los datos fueron analizados mediante el programa SPSS 21.0 para Windows.

3. Resultados y discusión

La figura 1 muestra las puntuaciones de los estudiantes con respecto a los ítems del cuestionario de satisfacción sobre el uso del vídeo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los

golpes de pádel. Como se puede observar, los alumnos valoran el uso del vídeo positivamente debido a su sencillez y diseño, así como su utilización como refuerzo del aprendizaje y como una herramienta que presenta más fortalezas que debilidades. Los ítems menos valorados han sido los relativos a su utilización como sustituto de la asistencia a las clases, el tiempo requerido para su uso y la utilización como elemento motivacional.

Figura 1. Puntuaciones de los estudiantes en la satisfacción con el uso de vídeos digitales



Como se observa en la tabla 1, hubo diferencias significativas a favor de los alumnos con mejores calificaciones en las variables de valoración del blog “Ayuda estudios” ($p < .01$), “Motivación” ($p < .05$), “Refuerza aprendizaje” ($p < .01$) y “comprensión” ($p < .05$). Entre las demás variables de valoración de los vídeos digitales y los alumnos con mejores y peores notas no aparecen diferencias significativas.

Tabla 1. Estadísticos descriptivos y prueba t de Student entre las calificaciones de los estudiantes y la satisfacción con el uso de vídeos en la enseñanza del pádel.

Variable	Mejores notas		Peores notas		Sig.
	<i>M</i>	<i>DT</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>	
Ayuda estudios	3.48	1.56	2.25	1.09	**
Tiempo disponible	3.15	1.43	2.76	1.37	
Sencillez	4.22	2.10	4.03	1.87	
Motivación	3.34	1.34	2.68	1.15	*
Diseño	3.67	1.23	3.82	1.27	
Refuerza aprendizaje	4.32	1.45	3.51	1.56	**
Comprensión	3.45	1.36	2.82	1.27	*
Sustituye asistencia a clase	1.82	1.24	1.87	1.43	
Tiene más debilidades	.87	1.41	.98	1.25	
Tiene más fortalezas	4.25	1.21	3.75	1.45	

Nota: *M* = Media; *DT* = Desviación típica; * $p < .05$; ** $p < .01$

4. Discusión

La utilización de vídeos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha sido valorada por los estudiantes como una de las actividades, dentro de las tecnologías de la información y comunicación, que contribuye más positivamente a su aprendizaje y despierta su mayor interés y motivación (Martínez, Garza, Mendoza y Monsiváis, 2009). Así, los participantes de este estudio han valorado positivamente el uso de vídeos en la enseñanza de los golpes del pádel, puntuando con altos valores el uso de vídeos por su sencillez y diseño, así como refuerzo del aprendizaje, afirmando que presenta muchas fortalezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos resultados coinciden con los presentados en otras investigaciones similares realizadas en estudiantes universitarios para la enseñanza de los gestos del atletismo (Valero et al., 2010) o de fútbol (Armenteros y Benitez, 2011).

Por otro lado, los resultados de la presente investigación muestran que para los alumnos con mejores calificaciones, el uso de vídeos didácticos supone un refuerzo en el aprendizaje y ayuda en los estudios, presentándose como un elemento motivador que ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura. Dichos resultados sobre la mejora de las calificaciones en aquellos alumnos que más han valorado el uso del vídeo digital puede estar justificada, según Menickelli (2004) a que la utilización del vídeo digital durante las clases aumentaba el grado de motivación, sobre todo por la mayor autopercepción de las habilidades motrices y un incremento de las expectativas hacia las actuaciones, que se manifestaba en una mayor perseverancia en la correcta

ejecución de las tareas. Así mismo, estudios similares han comprobado cómo el uso de las TICs en la enseñanza de contenidos de ingeniería mejoró el porcentaje de aprobados y la calificación promedio de los alumnos universitarios (Martínez et al., 2009). Por otro lado, una experiencia realizada en una Facultad de Ciencias del Deporte de Valencia a través de la utilización de un blog interactivo con vídeos digitales permitió mejorar la participación del alumnado así como dar respuesta a diferentes problemas que los profesores presentaban en sus asignaturas (Antolín, Pere, Villamón, Devís-Devís, Pérez-Samaniego, 2011). Finalmente, coincidiendo con los resultados de esta investigación, el uso del vídeo digital se ha mostrado como una herramienta facilitadora del aprendizaje y adquisición de habilidades motrices, siendo ampliamente utilizado en deportes como el fútbol, voleibol o tenis (Armenteros y Benitez, 2011; López de Subijana y Navarro, 2008)

5. Conclusiones

Los resultados de la presente investigación han aportado diferencias significativas en la utilización de las TIC como herramienta para la formación inicial en la asignatura de Deportes con Implementos, pudiendo deberse a la utilización de los vídeos como instrumento de ayuda, apoyo y refuerzo de las clases teórico-prácticas. Por otro lado, la inclusión como criterios de evaluación en el práctico relacionados con la visualización y el análisis de la técnica para la detección de errores parece ser la causa principal que determina las diferencias entre los alumnos con mejores y peores calificaciones.

6. Referencias bibliográficas

- ANTOLÍN, L., PERE, J., VILLAMÓN, M., DEVÍS-DEVÍS, J. y PÉREZ-SAMANIEGO, V. (2011). Uso de blogs en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. *@tic. Revista d'innovació educativa*, 7, 12-18.
- ARMENTEROS, M. y BENITEZ, A. (2011). La integración de tecnología educativa en la formación del arbitraje de fútbol de élite: el uso del "vídeo test interactivo". *Apunts, educación física y deportes*, 105, 12-20.
- BARBERÁ, E., MAURI, T. y ONRUBIA, J. (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TICs. Pautas e instrumentos de análisis*. Barcelona: Graó.
- BARTOLOMÉ, A. (2003). Vídeo digital. *Comunicar, Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 21, 39-47.
- BLÁZQUEZ, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (4ª Edición). Barcelona: INDE.
- CABERO, J., LLORENTE, M.C. y ROMÁN, P. (2005). Las posibilidades del vídeo digital para la formación. *Labor docente*, 4, 58-74.
- CRESPO, M. (1999). Metodología de la enseñanza para el tenis. *Coaching and sport science review*, 19 (7), 3-4.
- FERRÉS, J. (1988). *Vídeo y educación*. Barcelona: Cuadernos de Pedagogía-Laia.

GARCÍA, M.P. (2008). *Guías docentes de asignaturas de grado en el EESS: orientaciones para su elaboración*. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.

LÓPEZ DE SUBIJANA, C. y NAVARRO, E. (2008). Técnicas de análisis del movimiento aplicadas al tenis. *Revista e-coach*, 1, 1-8.

MARTÍNEZ, G.F., GARZA, J.A., MENDOZA, J.A. y MONSIVÁSIS, A. (2009). La Pizarra Digital Interactiva en la enseñanza de la Ingeniería. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 13, 8. <http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/gabrielfmartinez.pdf>

MENICKELLI, J. (2004). *The Effectiveness of Videotape Feedback in Sport: Examining Cognitions in a Self-Controlled Learning Environment*. Tesis Doctoral. Western Carolina University.

PÉREZ, F. (2007). El vídeo digital en la clase de educación física. *Escuela Abierta*, 10, 195-212.

SALINAS, J. (1992). *Diseño, producción y evaluación de vídeos didácticos*. Islas Baleares: Universitat de les Illes Balears.

SCHUCK, S. Y KEARNEY, M. (2004). *Students in the director's seat. Teaching and Learning across the curriculum with student-generated video*. University of Technology: Sidney.

VALERO, A., DE LA CRUZ, E., SÁNCHEZ-ALCARAZ, B.J. y ESTEBAN, R. (2010). Grado de satisfacción de los alumnos en la asignatura de fundamentos del atletismo con el uso de las TICs. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 5 (15), 63.

Cita Recomendada

SÁNCHEZ-ALCARAZ, Bernardino (2014). La utilización de videos didácticos en la enseñanza-aprendizaje de los golpes de pádel en estudiantes. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 29 <http://www.pangea.org/dim/revista29.htm>

Sobre los autores



Bernardino Javier Sánchez-Alcaraz Martínez <bjavier.sanchez@um.es>

Profesor Ciclo de Técnico de Animación y Actividades Físico Deportivas. Centro de Enseñanza Samaniego. Murcia.

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Católica de San Antonio, desde el año 2009 y Diplomado en Magisterio de Educación Física por la Universidad Camilo José Cela, desde el año 2012. Actualmente se encuentra matriculado en el programa de “doctorado en Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria” de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia. Sus principales líneas de investigación son, por un lado, los aspectos relacionados con la adquisición de valores a través de la práctica deportiva (aumento de la responsabilidad personal y social, la deportividad, fair play y disminución de la violencia), tanto en deportistas como en estudiantes de primaria y secundaria; y por otro, los aspectos relacionados con los deporte de raqueta (tenis y pádel). En este sentido, ha realizado numerosas contribuciones a congresos de carácter nacional e internacional, y es autor de varios artículos en revistas nacionales sobre estas temáticas.



REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN de la Red "Didáctica, Innovación y Multimedia", dirigida a profesores de todos los ámbitos y demás agentes educativos (gestores, investigadores, creadores de recursos). Sus objetivos son: seleccionar buenas prácticas y recursos educativos, fomentar la investigación sobre el uso innovador de las TIC en los entornos formativos y compartir conocimientos y experiencias.

Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

